JOCURI/ACTIVITATI DE COEZIUNEA CLASEI/ GRUPEI

Seamana cu mine

Distribuie fiecarui participant cate o copie a fisei „Seamana cu mine". Roaga-l sa examineze imaginile din fisa si sa le insemneze pe acelea care par a se potrivi cu ceea ce sunt ei. Apoi propune-le sa se plimbe prin sala si sa impartaseasca aceasta informatie cu ceilalti, explicandu-le de ce au ales anume acele imagini si ascultand explicatiile altora. La fel poti distribui fiecarui participant cate o imagine din fisa, rugandu-i apoi sa formeze grupuri cu cei care detin imagini identice sau diferite.

Capcana pentru soareci

Participantii formeaza doua grupuri : „ capcana" si „soarecii."Capcana: se va aranja in cerc, tinandu-se de maini si ridicandu-le in sus . Soarecii vor fugi in jurul capcanei, intrand cat mai des in interiorul ei. Un voluntar sau cadrul didactic, care va sta cu spatele la grup, va striga: „Capcana pentru soareci".In acest moment capcana va lasa mainile in jos, fara a le desface. Toti care vor fi prisi in interior, vor deveni parte a capcanei. Ultimul soarece care ramane in libertate este invingator. Atunci cele doua grupuri isi vor schimba rolurile.

Cine sunt eu ?

Fixeaza un prenume sau o poza a unei personae celebre pe spatele fiecarui participant, astfel incat acesta sa nu-l vada. Apoi roaga-l sa se deoplaseze prin sala, punandu-si unii altora intrebari despre identitatea persoanei lor. Raspunsul poate fi dat prin da dau nu. Jocul continua pana cand fiecare participant isi da seama cine este. In locul prenumelor pot fi introduse alte categorii sau cuvinte legate de subiectul abordat in cadrul activitatii.

Racii

Participantii se aranjeaza la un perete al salii, cate doi, umar la umar. Ei nu-si vor putea folosi mainile in timpul jocului, pastrandu-le incrucisate pe piept, si vor merge doar cu spatele. La semnalul cadrului didactic „racii”incearca sa ajunga la peretele opus, totodata blocand drumul altor echipe.

Lista cumparaturilor

Grupul formeaza un cerc. O persoana incepe jocul spunand :”Ma duc la magazin sa cumpar peste”.Urmatoarea persoana spune: „Ma duc la magazin sa cumpar peste si cartofi”. Fiecare persoana repeta lista cumparaturilor, dupa care ii adauga un produs nou.

Prui

Spune fiecaruia sa ia cate o esarfa si sa-si lege ochii. Explica-le ca vei atinge pe cineva pe umar. Aceasta persoana va fi „prui”. La semnal, toti se vor misca prin sala cu mainile intinse. De fiecare data cand vor intalni pe cineva, vor da mana si vor intreba : „Prui?” . Daca raspunsul este „prui”inseamna ca acea persoana nu este „prui” si panticipantul poate lasa mana pentru a cauta mai departe. Daca persoana nu raspunde inseamna ca ea este „prui” . Cel care l-a gasit pe prui va continua sa-l tina de mana si isi va dezlega ochii. Acum aceasta persoana este parte din „prui”, deci daca cineva se loveste de ei si nu va pimi raspuns trebuie sa se alature. Participantii trebuie sa hoinareasca prin sala pana cand vor gasi grupul „Prui”.

Sarmana pisicuta

Participantii sed jos aranjati in cerc. Un voluntar va fi „sarmana pisicuta”. El va merge la un alt participant, mieunand si torcand. Acesta va trebui sa mangaie pisicuta pe cap spunand : „Sarmana pisicuta „.Daca participantul rade, el va fi noua pisicuta si va incerca sa-i faca si pe altii sa rada . Ca alternativa, „pisicutele pot merge impreuna la alti participanti.

Pestele

Un voluntar care va fi „pestele” pleaca sa se ascunda in timp ce altii numara pana la 10/20/30 cu ochii inchisi. Cand numaratoarea a luat sfarsit, participantii pornesc in cautarea pestelui. Cel care il gaseste nu trebuie sa spuna nimanui, ci sa stea acolo cu el in ascunzis. Daca nu stau in liniste, vor fi descoperiti foarte repede! Cand toti au gasit pestele si s-au adunat in acelasi loc, se poate repeta jocul. Noul peste devine cel care primul a gasit pestele precedent.

Schimbarea numerelor

Participantii sed pe scaune in cerc si se numara: 1,2,3,4 etc. Cadrul didactic sau un voluntar care nu are loc si sta in mijloc, striga doua cifre. Participantii cu cifrele respective isi vor schimba rapid locurile, in timp ce cadrul didactic sau voluntarul va incerca sa ocupe un loc. Cel ramas fara scaun continua jocul.

Doamna negru e acasa?

Participantii se asaza intr-un cerc. Voluntarul care incepe se intoarce catre persoana de alaturi si o intreaba :”Doamna Negru e acasa?”, la care primeste raspuns : „Cine?”. Prima persoana spune Doamna Negru e acasa?, la care primeste raspuns : „ Nu stiu, stai sa intreb vecinul”. Conversatia continua pe cerc. Conversatia se va derula repede, cu conditia ca cei ce converseaza sa nu zambeasca. Pentru a face jocul mai dificil transmite mesajul in ambele directii.

Maruntirea ziarelor

Participantii formeaza doua echipe si se plaseaza de o parte si de alta a unei funii legate de-a lungul salii la inaltimea de 1,5 metri deasupra podelei. Ofera fiecarui grup un numar egal de ziare. La semnalul de start echipele vor rupe ziarele, le vor arunca peste funie pe teritoriul celeilalte echipe, care va incerca sa le arunce inapoi. Scopul echipelor este sa aiba o cantitate cat mai mica de hartie atunci cand va expira timpul.(4-5 min)

Membrii familiei

Scrie pe fise diferite tipuri de profesii, practivate de familii intregi, de exemplu Mama fermier, Tata fermier, Sora-fermier si Frate-fermier. La fel poti folosi denumiri de animale sau de fructe. Fiecare familie trebuie sa aiba cate 4-5 membri in componenta sa.

Da fiecarui participant cate o fisa si roaga-i sa se deplaseze prin sala.Explica-le ca atunci cand vei spune Reuniune de familie toti vor forma „un grup de familie” cat mai repede posibil.